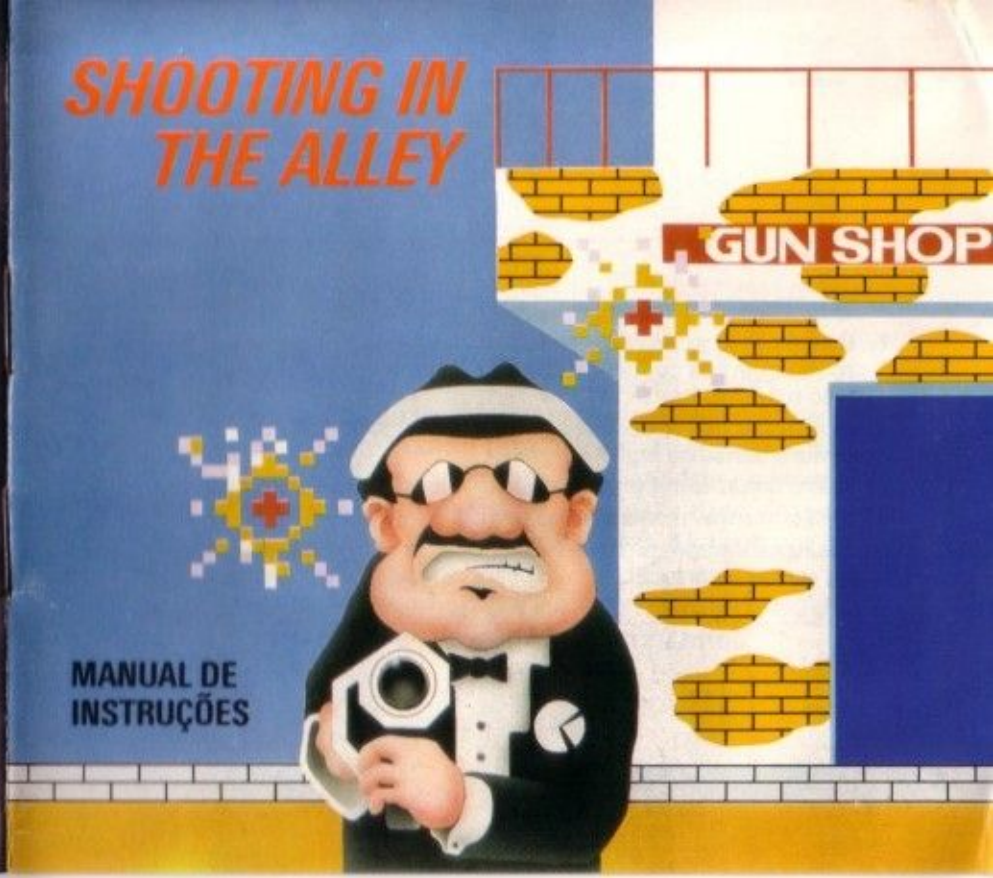
# SHOOTING IN THE ALLEY




MANUAL DE INSTRUÇÕES

## PRECAUÇÕES

1. Este é um jogo de alta precisão. Não deve ser mantido em lugares muito quentes ou frios. Nunca o submeta a choques ou quedas. Não o desmonte.
2. Evite tocar nos conectores, molhá-los ou sujá-los. Assim, você evitará danos ao jogo.
3. Não o limpe com benzina, thinner, álcool ou outros solventes.
4. Leia o manual de instruções por completo.
5. Desligue sempre a chave Power do aparelho antes de colocar ou retirar o cartucho.

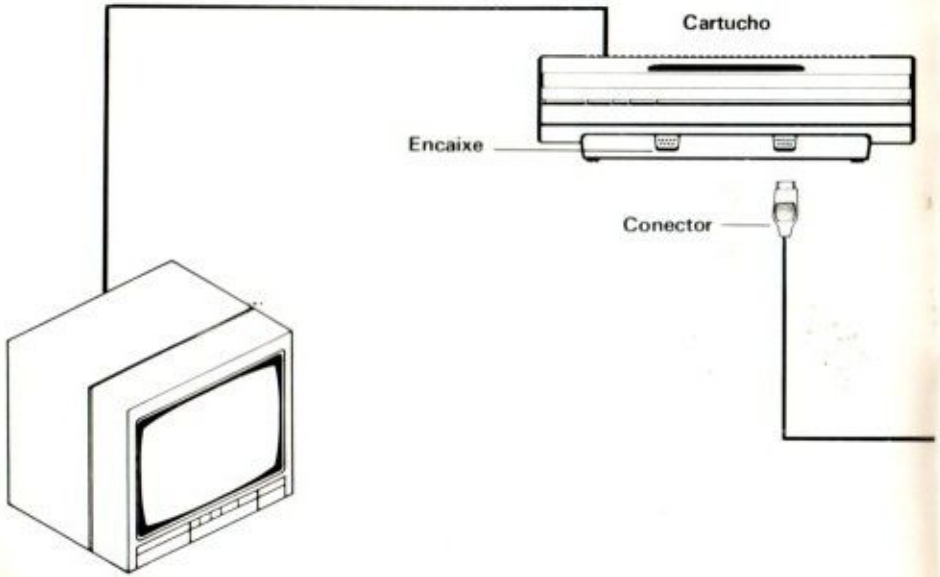


# SHOOTING IN THE ALLEY

## *DESCRIÇÃO DO JOGO*

Você possui a habilidade necessária para ser um agente?
Teste as suas habilidades usando a sua Pistola Laser Gun.
Três jogos, a escolher, vão testar a sua perícia como atirador:
Primeiro, pratique fazendo uma rápida identificação dos bandidos perfilados. Em seguida, dirija-se para as ruas onde os alvos inimigos podem surgir de qualquer lugar, depois mostre-lhes do que é capaz em Tiro ao Alvo, uma seqüência rápida de tiros apenas para os bandidos mais brutais.
Leia este manual de instruções, para o uso adequado do seu novo jogo, e depois guarde-o para futuras consultas.

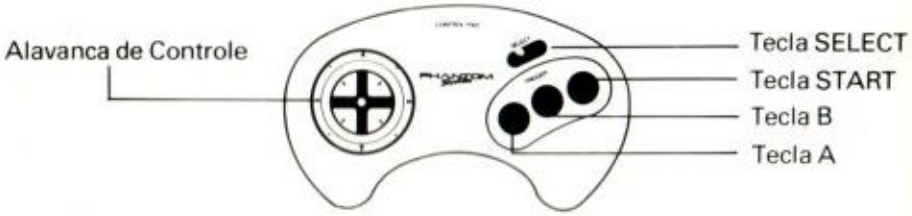
# COMO CONECTAR SUA PISTOLA LASER GUN AO PHANTOM SYSTEM



Insira o conector da Pistola na tomada 2 do seu Phantom System.

# MÓDULO DE CONTROLE — INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

## Módulo de Controle




**Módulo de Controle na tomada 1 do Phantom** Para START/SELECT

**Alavanca de Controle** — Sem uso
**Tecla A** — Sem uso
**Tecla B** — Sem uso



## Tecla Select

Sempre que essa tecla for pressionada, a seta (⟶), move-se na tela. Posicione a seta na posição desejada.
A seleção do jogo também é possível com a Pistola Laser Gun.

## Tecla START

Para iniciar, pressione essa tecla.

## Pausa

Se você quiser interromper o jogo, pressione a tecla START. Ao ouvir o som da pausa, o jogo será interrompido. Pressione a tecla START outra vez, quando desejar continuar o jogo. O jogo continuará do ponto que você parou.

# OPERANDO A PISTOLA LASER GUN

**Distância do alvo:** aproximadamente 2 metros.

- O tamanho da sua TV tem influência na distância do alvo.

**Ajuste da Tela**

- A tela deve ter o seu contraste e brilho, ajustados de maneira adequada para esse jogo. Caso contrário, os disparos talvez não atinjam os alvos.

**Como selecionar e iniciar os jogos com a Pistola**

- Com a seleção de jogo exposta, aponte a Pistola para o lado contrário ao da tela, e dispare. A seta (⟶) se moverá.
- Posicione a seta (⟶) no jogo que você deseja, e a seguir dispare diretamente na tela. O jogo selecionado terá início.
- A seleção de jogos é substituída por uma seqüência de demonstração após um determinado período de tempo. Isto acontecendo, dispare a Pistola Laser Gun para trazer de volta o título da tela, e então faça a sua escolha.
- Alguns aparelhos de TV podem não se ajustar de maneira adequada ao jogo. Ajuste os controles da imagem, se o jogo não começar, quando a Pistola for disparada contra a tela.



# COMO JOGAR

Os personagens que aparecem no Jogo A e no Jogo B, são apresentados na seqüência da demonstração.
Três dos painéis são bandidos - dispare o mais rápido possível.
Os outros painéis são de uma senhora, de um professor e de um policial - personagens nos quais você não deve atirar.

Bandido A
500 pts.

Bandido B
1.000 pts.

Bandido C
2.000 pts.

Senhora

Professor

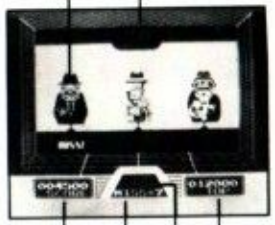
Policial

**Jogo A (Hogan's Alley A)**

Localize o bandido entre os painéis e dispare.

- Três painéis aparecerão de lado.
- Os três painéis vão se posicionar de frente ao mesmo tempo. Identifique o bandido e dispare.
- Se o painel for atingido, com precisão, ele ficará girando.

- Se você atingir um personagem e este não for um bandido, o painel que você atingir brilhará de repente e você será penalizado com um ERRO (MISS).
- Você também será penalizado com um ERRO, se deixar de disparar em um bandido que tenha aparecido.
- O mostrador, no alto da tela, indica os segundos que os painéis se posicionam de frente.
- Os personagens nos painéis (os bandidos, a senhora, o professor e o policial) e suas posições mudam continuamente, o que exige uma decisão rápida.
- À medida que você avança para posteriores disparos, o mostrador do tempo (segundos) para os painéis diminue, e a dificuldade aumenta.




## Jogo B (Hogan's Alley B)

Localize os bandidos entre os painéis que aparecem nas janelas dos edifícios, ou na escuridão, e dispare.

- Esse jogo é desenvolvido da mesma maneira que o Jogo A; dispare apenas nos painéis dos bandidos.



- Cinco painéis surgirão nas janelas, ou da escuridão em cada cena; contudo, as suas posições e a ordem na qual aparecem, variam.
- A cena mudará cinco vezes. Se não houver ERROS, cinco painéis vão aparecer em cada cena. Cinco cenas (compostas de 25 painéis) completam uma série.
- À medida que as seqüências progridem, os painéis movem-se de modo mais rápido, posicionando-se de frente por períodos de tempo mais curtos, tornando o jogo mais difícil.

Cena 1

Cena 2

Cena 3

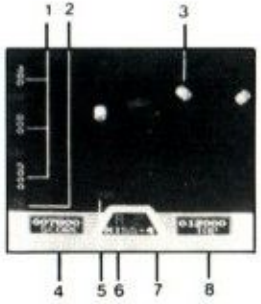
Cena 4

Cena 5

## Jogo C (Trick Shooting)

Dispare nas latas à medida que elas são jogadas, mantendo-as no ar e direcionando-as sobre as plataformas à esquerda.

- As latas são atiradas do lado direito da tela, então fogo!
- Se você atingir uma lata, ela se projetará para o alto.




1 —— Pontos
2 —— Plataforma
3 —— Lata
4 —— Pontuação
5 —— Plataforma de Segurança
6 —— Mostrador de Erros
7 —— Disparos
8 —— Pontuação Principal



- Continue disparando nas latas para fazer com que permaneçam no ar, e direcione-as sobre as plataformas da esquerda.
- Os pontos para cada plataforma, são mostrados na plataforma. Eles ficam luminosos e serão somados ao seu placar, sempre que você colocar uma lata sobre uma das plataformas.
- Você é penalizado com um ERRO, se a lata cair na parte inferior da tela, antes de alcançar uma plataforma.
- Você pode evitar ERROS, colocando as latas sobre a plataforma de segurança, mas você não obterá uma pontuação muito elevada.
- Cinco latas serão atiradas a cada seqüência. Serão atiradas de várias direções.
- Movimentam-se mais rápido a cada seqüência de disparos.

## PONTUAÇÃO

**Jogos A e B:**
Os pontos que lhe são conferidos, dependem de qual bandido você atingir.

**Jogo C:**
Os pontos mostrados na plataforma, onde a lata cair, são acrescidos à sua pontuação.

## FIM DOS JOGOS

**Jogo A:**
O jogo terminará sempre que você for penalizado com mais de 10 ERROS.

**Jogos B e C:**
O jogo terminará sempre que você for penalizado com mais de 10 ERROS, mesmo se você estiver no meio de uma seqüência de disparos.